

Analyser une œuvre numérique

Document réalisé par Corinne Bourdenet, enseignante en arts plastiques (mise à jour en 2019).

Quelques rappels et définitions

Numérique adj. : mode de codage construit avec une variété de nombres permettant de représenter, transmettre, stocker des informations.

L'art numérique est une **position artistique** par rapport aux techniques et désigne un ensemble varié de catégories de créations utilisant les spécificités du langage numérique.

L'art numérique a aussi d'autres appellations comme « art des nouveaux médias », « art multimédia », « art informatique ». Le terme « art numérique » reste celui qui est le plus couramment utilisé en France. Compte tenu de ses multiples formes, natures, définitions et questionnements, le terme d'« **arts numériques** », au pluriel, semble encore plus approprié.

Une œuvre numérique est une œuvre programmée, qui n'est pas figée. Elle est constituée d'un code sous forme de langage binaire qui révèle sa forme, son corps. Ainsi, la définition d'une image numérisée n'est pas celle d'une image numérique.

Attention ! Une vidéo ou une photographie utilisant des outils actuels pour produire une captation du réel sous forme numérique ne questionnent pas pour autant le **médium numérique** mais la fabrication d'une séquence vidéo ou la prise de vue photographique.

« De nombreux écrits parlant de l'art numérique inscrivent ces recherches dans une ambition d'art total... L'art numérique est bien, en effet un art du multimédia, il traite de données relevant aussi bien des domaines des **sons, des textes que des images fixes ou en mouvement**. Pour autant, ce qui le caractérise, ce n'est pas le « mélange des genres », quelque chose comme une osmose des différentes approches, mais plutôt la constitution d'un **langage propre** empruntant parfois même certains de ses modes productifs à d'autres arts non numériques. » **Jean-Pierre Balpe**, Contextes de l'art numérique, éd. Hermes Science Publications, Broché, 2000.

Les œuvres numériques questionnent : le geste artistique, la notion d'auteur, d'art, d'originalité, d'unicité, de talent, de savoir-faire, la nature de l'œuvre, son existence, ses supports, ses médium (ou média), sa matérialité et immatérialité, sa pérennité, les conditions de sa création, de sa diffusion, de son exposition, de sa réception, de sa conservation, le marché de l'art, ...

Introduction de l'analyse

1. Identification : cartel de l'œuvre

- **Quelle nature** de l'œuvre : originelle ou reproduite ?
- **Quelle est la typologie de cette œuvre ?**
 - o Le **software art** consiste à concevoir et à proposer des logiciels comme forme artistique. Les motivations sont de créer pour l'envie, de proposer un logiciel original qui puisse être la source d'autres œuvres ou encore de détourner des logiciels existants. Ces œuvres sont souvent diffusées sur Internet et sont souvent assimilées à tort à l'art en ligne. Le public est donc utilisateur de l'œuvre. Deux logiciels y sont très utilisés : Processing permettant une création plastique et graphique interactive et Pure Data permettant une création musicale et multimédia en temps réel.
 - o **Le Net art** est un terme inventé par l'artiste Pitz Schultz en 1995 et par la suite repris par un petit groupe d'artistes pour désigner leurs pratiques artistiques sur Internet. Ce groupe s'est rencontré physiquement en janvier 1996 lors du festival Next Five Minutes à Amsterdam. Ainsi Heath Bunting, Vuk Cosic, Alexei Shulgin et Jodi (duo composé de Joan Heemskerk et Dirk Paesmans) se rencontrent, rejoints plus tard par Olia Lialina, tous artistes du net. art. D'après Anne Laforêt, chercheuse et théoricienne du Net. art, il concerne les œuvres créées par, avec, pour Internet et sont donc consultables à tout moment. Elles peuvent susciter l'intervention du visiteur ou bien être une installation. Les matériaux pour le Net art englobent le « World Wide Web » ou web, le courrier électronique, le transfert de fichier, le « chat » ou « clavardage », le streaming ou émission continue en flux de sons et/ou d'images, les flux RSS, les « podcasts ». Le terme Net. art reste actuellement utilisé pour représenter la création sur Internet mais on peut également utiliser les termes « créations sur Internet » ou « art en ligne ».
 - o **L'art interactif** est une forme d'art dynamique qui réagit à son public et/ou à son environnement. Contrairement aux formes d'art traditionnelles où l'interaction du spectateur est surtout un événement mental de l'ordre de la réception - l'art interactif permet différents types de navigation, d'assemblage, ou de participation à l'œuvre d'art,

qui vont bien au-delà de l'activité purement psychologique. Les installations artistiques interactives sont généralement informatiques et utilisent des capteurs, qui mesurent des événements tels que la température, le mouvement, la proximité, les phénomènes météorologiques que l'auteur a programmé de manière à obtenir des réponses ou réactions particulières. Dans les œuvres d'art interactives, le public et la machine travaillent ou jouent ensemble dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.

- **L'art génératif** est une forme d'art dont l'état d'achèvement reste un « *work in progress* » et dont le maître mot est « aléatoire ». L'art génératif précède donc l'arrivée de l'informatique. Les mathématiques et la robotique ne sont que le moyen pour l'artiste de prolonger son intention, sa perception, son interprétation, ses émotions..., le numérique renouvelant, les expériences antérieures à l'ère du numérique d'un art génératif (Oulipo, dessins de Vera Molnar ou Sol LeWitt).

Interactifs et génératifs proposent des créations mouvantes et captivantes, des œuvres où le texte, le son, l'image, mais aussi la forme et le sens sont modulables presque à l'infini. Il s'agit d'une « œuvre ouverte » pour reprendre la terminologie d'Umberto Eco, mais aussi d'une œuvre incomplète, complexe et en perpétuel devenir, une œuvre collaborative où le spectateur, comme l'artiste, est invité à l'interpréter et la réinterpréter.

- **L'art algorithmique** est une forme d'œuvre où l'utilisation d'un algorithme est au cœur du processeur de création (comme pour certaines œuvres de Vera Molnar ou Manfred Mohr).
- **Le Bio Art** Le vivant est affecté par le numérique, et l'art par les biotechnologies. Le questionnement se situe aux frontières de l'art et de l'éthique scientifique. Le numérique est ici un outil pour manipuler scientifiquement et non un médium pour créer.
- **L'art robotique** Les arts numériques procèdent souvent par détournement et recyclage. Dans les moyens comme dans l'intention, la transgression est parfois la règle. L'art robotique n'y échappe pas : transgression sociale, en reprogrammant des machines et robots industriels à des fins esthétiques. Mais là aussi attention ! L'art robotique s'est considérablement développé avec les technologies numériques mais elles ne sont pas une condition ou un questionnement nécessaire, comme pour les photographies ou vidéos numériques. Les machines à dessiner de Jean Tinguely sont des œuvres que l'on pourrait qualifier d'art robotique pourtant elles n'ont rien de numérique.
- **L'art immersif** Comme pour l'art robotique, les photographies ou vidéos numériques, l'art immersif s'est considérablement développé avec les technologies numériques mais elles ne sont pas une condition ou un questionnement nécessaire, comme pour les Nymphéas de Claude Monet à l'Orangerie.
- **La réalité augmentée** En fusionnant mondes réel et virtuel, en captivant nos sens et en enrichissant notre perception, la réalité augmentée ouvre une fenêtre spectaculaire sur les objets connectés, nos interactions avec eux, et leurs interactions entre eux. Cette superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.) calculés par un système informatique se produit en temps réel. Souvent, elle désigne les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images.
- **La réalité virtuelle** ou *multimédia immersif* ou *réalité simulée par ordinateur* renvoie à une technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels, environnement avec lequel l'utilisateur peut interagir. La réalité virtuelle reproduit donc artificiellement une expérience sensorielle, qui peut inclure la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat (visuelle, sonore ou haptique).
- **La Téléprésence** C'est le fait de pouvoir rassembler au même instant, sur un même projet et avec un pouvoir agissant, plusieurs personnes se trouvant dans différents endroits. Les artistes reliés dans ce temps réel inventent de nouveaux modes de création, participatifs, collaboratifs, permettant aux publics des rencontres improbables
- **La stéréolithographie** Les arts numériques ne sont pas seulement des arts des écrans, des arts immatériels. La mise à la disposition des artistes d'imprimantes 3D, autrefois réservées au prototypage industriel, a permis la réalisation de sculptures acheiropoïètes c'est-à-dire où la main de l'homme n'est pas intervenue puisqu'elle a été entièrement réalisée à partir de dessins en trois dimensions et imprimée sur imprimante 3D (résine, plastique...).
- **L'intelligence artificielle** et **inceptionisme**. L'IA est utilisée dans des créations artistiques entièrement générées par ordinateur. <https://deepdreamgenerator.com/> Les définitions de l'artiste, du talent, de ce qu'est une œuvre d'art sont largement remises en question.
- **La fiction interactive** Sans aucun doute l'expression artistique la plus expérimentale à l'heure actuelle. La fiction interactive désigne un processus technique permettant au spectateur d'intervenir dans le cours d'une fiction

projetée. Sa programmation et sa mise en place technique sont encore au stade des essais, mais elle constitue l'un des grands axes de possibilité créatrice du futur. Le système permet, via des capteurs de mouvement et de forme, d'interagir non seulement avec les images, le son, mais encore, dans le cas d'une fiction cinématographique, avec les personnages du film. Pour ce type d'œuvre qui change les procédures narratives, l'intelligence artificielle et les vitesses de calculs jouent un rôle considérable.

- o **L'art ASCII** consiste à réaliser des images uniquement à l'aide des lettres et caractères spéciaux contenus dans le code ASCII. Il s'agit d'un art numérique déjà ancien, sans cesse renouvelé. En n'utilisant que des caractères texte de l'ordinateur, de nombreux artistes nous proposent des œuvres fixes ou animées, souvent pleines de poésie, très proches des calligrammes ou des premières poésies visuelles.
- o **Le mapping vidéo** : technologie multimédia permettant de projeter, en s'adaptant, de la lumière ou des vidéos sur des volumes, de recréer des images de grande taille sur des structures en relief tels des monuments ou de recréer des univers à 360°.

- Quel est son **mode d'existence** : représentée numériquement sous forme figurative, abstraite, déformée, retouchée, de synthèse, générée, algorithmique, conceptuelle... ou présentée dans un dispositif : écrans d'ordinateurs, de mobiles, de projection... Accrochage : le contexte de son exposition joue-t-il un rôle dans la lisibilité de l'œuvre ?
- **Quelle est la ou quelles sont les techniques utilisées** pour créer et diffuser cette œuvre ? logiciel, codages, algorithmes...
- **Est-elle diffusée sous une forme matérielle** (supports durs comme CD-rom, clé USB...) **ou immatérielle** (en téléchargement, en réseau, sur le net, par mail...) ? Est-elle facilement reproductible ? ou pas ? Peut-elle être réactivée par un protocole ? se régénère-t-elle sur demande ? de qui ? à quelle fréquence ? pour quelle durée ?
- **Localisation (lieu d'exposition / de conservation)** : musée, bâtiment public civil, église, collection particulière, sur un drive, un site, une plateforme, en copyright ou copyleft, ...

L'œuvre est-elle exposée dans le lieu qui lui était destiné ? S'il y a eu changement, cela modifie-t-il sa perception ? Fait-elle partie d'un ensemble dont elle a été extraite ?

Est-elle accessible en permanence ? partout ? par tous ? ou protégée par un mot de passe ?

- **Origine :**

Artiste : certain (signature ?) ou supposé (problèmes d'attribution) : anonyme, atelier de..., école de ..., FabLab, ... collectif ; degré d'authenticité : œuvre originale, réplique (répétition par l'artiste lui-même), copie (par un autre), faux (copie se donnant pour originale).

Titre : donné par l'artiste ou par quelqu'un d'autre après coup ? Orientant vers une première piste de lecture ou brouillant les pistes, c'est-à-dire s'inscrivant dans une tradition iconographique (une Nativité), se bornant au descriptif (*Soleil couchant à Étretat*) ou, inversement, (dé)jouant la notion de titre (*Sans titre, LHOOQ, Ceci n'est pas une pipe...*) ?

- **Date de sa réalisation. Est-elle pérenne ou éphémère ?**

2. **Présentation de l'artiste : biographie** dates / genre ou mouvement artistique auquel il appartient / a-t-il toujours été un artiste numérique ? l'est-il encore aujourd'hui ? se définit-il ainsi ? quand a-t-il réalisé cette œuvre (début ou fin de carrière), en quoi les éléments de sa vie peuvent venir éclairer l'analyse de son œuvre ? Pouvez-vous parler de son métier ?
3. **Pourquoi** avoir choisi cette œuvre ? / Quel est son intérêt ou son originalité ?
4. Pourquoi cette œuvre appartient au **domaine artistique des arts du visuel** ? *Être capable d'expliquer et de citer les autres domaines artistiques.*
5. Quel est le **contexte historique** de l'œuvre ? *Les éléments relevés doivent permettre d'éclairer l'analyse de l'œuvre.*
6. **Rapport à son temps.** Quels liens entretient cette œuvre avec son contexte historique : événements, mœurs, société, histoire littéraire et culturelle ? quelle est sa place dans le contexte de la création artistique du moment : rupture ou continuité ? Appartenance à une école ? à un mouvement ?
Quelles innovations technologiques ont été nécessaire à sa production ? à sa diffusion ? à sa conservation ?

Développement de l'analyse : Décrire

- 1. Sujet ou signes** : Quels sont les principaux éléments visibles ? (qui, quoi, où, quand, comment).
Comment pourriez-vous décrire cette œuvre ? Pouvez-vous expliquer comment fonctionne l'œuvre ?
Réutiliser le titre pour cette opération peut vous donner des indices.

Réalisme et degré d'iconicité : jusqu'à quel point l'illusion de ressemblance a-t-elle été recherchée ? de l'objet cubiste parfois évoqué par un signe (l'ouïe d'un violon) au trompe-l'œil baroque illusionniste, toute une variation de degrés de ressemblance pour surprendre, amuser, explorer, méditer, faire réfléchir...

Utilisation intentionnelle de symboles ou pas : attributs (éléments permettant d'identifier quelqu'un, comme la massue d'Hercule) ; blasons ; emblèmes ; animaux, objets, couleurs symboliques (vêtement féminin rouge et bleu = Marie) ; se méfier de leur polysémie, qui se réduit souvent en songeant au contexte (la colombe symbolise la paix dans un dessin d'humour contemporain mais la virginité dans une annonce).

- 2. Espace** : Une spatialisation est-elle présente ? comment ? dans l'œuvre ou autour d'elle ?

- grandes lignes (obliques, diagonales, horizontales, arabesques, courbes et contre-courbes, spirales...) et formes géométriques qui structurent les masses : triangle, cercle, ellipse, rectangle, carré...
- d'où une composition statique/dynamique ; symétrique/dissymétrique ; centrée/décentrée ; saturée/sobre ; pyramidale ; rayonnante ; ascensionnelle...
- utilisation de proportions harmonieuses : nombre d'or (à peu près 8/5) ; division au tiers...
- rythme : régulier/irrégulier, croissant/décroissant, saccadé... ; contrastes de direction ; sens de lecture induit par les lignes...

Composition de l'espace représenté :

- Rapport à l'écran : Y a-t-il une contrainte « responsive » (qui s'adapte à tous les écrans) ?
- Étagement des plans du premier plan à l'arrière-plan ; Hiérarchiser sa description : à droite, à gauche, au premier plan, en arrière-plan....
- Perspective : linéaire, aérienne (ou atmosphérique), cavalière... ; lignes et point de fuite ; ligne d'horizon/ligne de terre... ; raccourci ; repoussoir ; coulisse ; écran ; déformation et trucages de perspective (anamorphose par exemple) ...
- Cadrage : plan d'ensemble, plan moyen (en pied), plan américain (aux cuisses), gros plan, très gros plan (insert)... ; rapport des figures à l'espace environnant...
- Rapport des figures à l'observateur : angle de vue (vision frontale, en plongée, en contre-plongée) ; personnages vus de face, de trois quarts, de profil, à profil perdu, de dos...

3. Éléments plastiques

Formes

Savoir les caractériser : pleines, lourdes, épanouies, monumentales, hiératiques, souples, élancées, élégantes, émaciées, anguleuses, rigides, schématiques, stylisées, géométriques...

Graphisme (importance du trait dans l'image) : formes et relief donnés par des lignes comme dans le dessin ou absence complète du trait comme dans la peinture néoclassique qui utilise exclusivement le modelé pour le relief ; utilisation de traits-contours ; force ou faiblesse du trait ; combinaison du trait et de points ; hachures ; rayures

Couleurs :

Quelles sont les couleurs principales ? *Savoir décrire les couleurs du tableau*

Savoir utiliser le vocabulaire de la couleur : contrastes (clair/foncé, complémentaires, chaud / froid), cercle chromatique, couleurs rompues, couleurs rabattues, couleurs saturées, nuancées, camaïeu, gamme chromatique (=palette colorée utilisée par l'artiste), couleur dominante / couleur tonique, aplat/dégradé ou en nuances...

- Couleurs primaires (jaune, rouge, bleu), couleurs secondaires (vert, orange, violet), couleurs complémentaires (jaune/violet ; rouge/vert ; bleu/orange)
- Différencier la couleur (la teinte) de la valeur (degré d'éclaircissement ou d'obscurcissement d'une même teinte) ; rendu des volumes : aplats ou modelés
- Harmonie (avec éventuellement une teinte dominante) ou contrastes : chaud/froid ; clair/foncé ; des couleurs complémentaires ; de couleurs vives/ternes, éclatantes/sourdes, lumineuses/fuligineuses, suaves/acidulées, mates/brillantes... Rehauts de blanc ;
- Couleur saturée (pure), rompue (additionnée de noir ou de gris), lavée (mêlée de blanc), rabattue (mêlée

de sa complémentaire) ; pigments ;

- La couleur et la spatialité : couleur qui avance ou recule par rapport à d'autres ; d'où son rôle dans le rendu de la profondeur.

Lumière : Est-elle représentée ? ou présente ? D'où vient-elle ? Qu'éclaire-t-elle ? Pourquoi ? Où sont les ombres propres et portées (ou projetées) ? *Savoir utiliser le vocabulaire de la lumière : clair-obscur ; contre-jour ; éclairage latéral ; lumière vive/diffuse*

Mouvement : est-il présent ? représenté ou réel ? commandé numériquement : de manière aléatoire, par un algorithme codé ou en interaction avec le spectateur (par geste ou avec capteurs, à son insu ou pas ?

Y-a-il d'autres éléments comme le son ? quelle est son utilité ? renforce, est indépendant ou contredit les éléments visuels.

4. Rapports au spectateur :

Est-ce que le spectateur est pris à témoin par des éléments ? (détecteurs, capteurs, webcam, camera).

A qui s'adresse l'œuvre ? Quel risque d'être la réaction du public ? Pourquoi ?

Le spectateur doit-il interagir avec l'œuvre ou pas ? si oui, comment ?

Quels sont les sentiments que l'artiste cherche à faire passer ? Quelles sont les sensations qui se dégagent de l'œuvre, pourquoi ?

Développement de l'analyse : Interpréter l'œuvre

1. Le **message** de l'œuvre : pourquoi l'artiste a-t-il fait cette œuvre ? Ce message est religieux ? politique ? personnel ? esthétique ? éthique ... ?

2. **Le rapport avec la vie et les idées de l'artiste** :

- Quelles sont les idées de l'artiste ? L'œuvre est-elle une marque de son engagement ? Plus couramment, répond-elle à une commande ? de qui ? à quelle occasion ? quelle fut la marge de liberté de l'artiste par rapport à son commanditaire ?
- Fait-il parti d'un courant artistique connu ?
- Y a-t-il d'autres œuvres qui parlent du même sujet ?

3. Peut-on dire que cette œuvre a une **valeur politique / historique / artistique / technologique** ?

Quelle fut sa vie jusqu'à nous : a-t-elle subi un purgatoire ? postérité, résistance au temps ? Accueil par le grand public différent de l'accueil des spécialistes ? A-t-elle fait couler beaucoup d'encre ? quelles sont les critiques à son sujet ? Quelle est sa place dans l'histoire de l'art ?

4. **Est-elle novatrice** ? Par quels procédés artistiques l'artiste a-t-il créé une œuvre différente de celles qui existaient déjà ?

5. **Que questionne-t-elle ? Que remet-elle en question ?** dans le domaine de l'art, de la société, de l'éthique, de la technologie...

Conclusion

Quelles sources avez-vous utilisées ? Comment avez-vous vérifié leurs informations ? Expliquez ce que vous avez **appris en travaillant sur cette œuvre et/ou cet artiste (ou ces artistes)**, ce que vous avez **ressenti**.

Cherchez l'**inspiration** ou la **postérité du peintre et/ou de cette œuvre** (d'autres artistes ont-ils copié cette œuvre, son thème, la manière dont elle a été faite, etc. ou au contraire est-il le seul à l'avoir fait).

Cherchez une ou des œuvres à mettre en lien mais appartenant à d'autres domaines artistiques et/ou d'autres périodes historiques. Quel(s) lien(s) faites-vous entre elle(s) ?